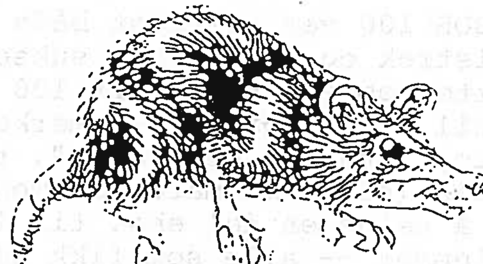
# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ÅRES - *kun for medlemmer*



Nr. 101, onsdag 12. mai 1993

## Redaksjonelt

Så har vi da kommet til nr. 101. Som dere sikkert allerede har sett, er ikke dette nok et stort, påkostet nummer, selv om det forsåvidt er et (forholdsvis) rundt tall. Vi henviser ellers igjen til at det er medlemmenes egen feil om bladet ikke er tykt nok for dem; lever inn stoff, så blir det tykkere...

Neste lørdag, den 22. mai, arrangerer vi lørdagsspilling. NB at vi begynner fra kl. 1200, og holder på til sent. Da håper vi selvfølgelig å se flest mulig av medlemmene på Bjølsen, samtidig som dette er en ypperlig anledning til å ta med seg venner som kunne være interessert i å bli medlem i klubben. Skjønt det er vel litt for optimistisk å tro at noen av dere skulle ha venner som dere ikke allerede har trukket med hit, både en eller helst flere ganger.

Som dere vet har vi planlagt noen arrangement på denne lørdagen, og i tilfelle dere allerede har glemt hva som sto i programmet, (som tross alt ble publisert i Phobos for ikke så veldig lenge siden), har vi trykket opp resten av kvartalsprogrammet inne i bladet.

Vi regner med at flere av innslagene på lang-lørdagen vil være nye og spennende for våre nåværende medlemmer: META RPG har f.eks. ikke blitt spilt i klubben på et par år. I tilfelle noen av dere skulle lure på hva META går ut på, får vi henvise til det som ligger i selve navnet: Det er et rollespill der man rollespiller at man spiller rollespill... Milton Bradley-eventen går stort sett ut på å ta for seg så mange av MBs simuleringsspill som råd er. Men vi garanterer ikke at det vil bli spilt BROADSIDES & BOARDING-PARTIES.

Det går forøvrig rykter om at det er noen som har til hensikt å feire en fødselsdag på klubben denne lørdagen, men hvor mye det er i dette vet vi ikke enda... ("Tales of the Floating Vagabond" og bløtkaker - Hm, jeg tror ikke jeg vil sette meg på vaskelista for den lørdagen...).

Kim Strandebøs vanlige spalte har måttet utebli denne gangen, på grunn av stort arbeidspress (og muligens manglende innsendte trekk til MAKT II?) med både ARCON og BIs revy.. Send Kim flere MAKT-trekk, så blir han nok glad, og kommer med noe spennende til PHOBOS 102.

SENSASJONELLE AVSLØRINGER
PÅ SIDE 4!!

onde krefter

DRAGER OG DEMON ER

ADVARSEL

# EX CATHEDRA

PHOBOS 100 var selvsagt både en genistrek og en opplagt suksess. Vi trykte som seg hør & bør 100 eks., og til tross for vårt utmerkedede motto, "kun for medlemmer", tillot vi oss (på samme måte som med nr. 50) å selge en del eks. til ikke-medlemmer -- alle som fikk bladet, måtte betale kr. 10,-. Det er fortsatt nok av eksemplarer igjen, så om du av en eller annen grunn ikke skulle ha gjennomlest våre 94 sider (vel, to av dem var blanke, nemlig s. 2 og 93), er det bare å spørre vedkommende som ga deg dette nr. om ikke nr. 100 fortsatt er å få kjøpt. Blant de tingene vi allerede har hørt av fornøyde lesere, er at PHOBOS 100 inneholdt for lite stoff om redaksjonens medlemmer, at det var alt for lite nyopptrykk, at innsidene såvel som omslaget burde vært i farger, samt at den grafiske designen av sidene på nr. 100 viser en sjelden samstemthet og enhetlig oversikt fra redaksjonens side.

Til ~~alle~~ de få negative kommentarene, sier vi bare: Kom med ditt eget stoff til bladet. PHOBOS er alltid åpen for Ares-medlemmer og andre.

Ares har på mange måter klart å få langt bedre møter i det siste halve året; deltagertallet og arrangementene er forbedret. Likevel er det jo av & til ikke ting går som de skal: Siste gang, onsdag 5/5, måtte f.eks. Sten Hugo Hiller, som hadde ansvaret for JUNTA-turneringen, delegere dette, siden han måtte jobbe den kvelden. Dermed ble det ikke gjennomført noen turnering, noe som riktignok visst hadde en sammenheng med manglende oppslutning fra medlemmene også. Men det er bare ett av flere eksempler på at turneringer og arrangementer i det hele tatt lett kan falle i fisk, med mindre noen er der til riktig tidspunkt for å ta seg av dem. Dette skjedde ellers sist i forbindelse med AD&D-turneringen nå i vår, og uten å skulle henge ut noen bestemt (hei, Kim!) er det klart at slike mindre vellykkede innslag ikke øker fremmøtet eller Ares' generelle ry som et velstrukturert og trivelig sted å være.

Vi vil oppfordre alle i og utenfor styret til å skjerpe seg, og gjøre sitt for at alle Ares-aktiviteter blir avviklet til rette tid og på en grei måte. Ellers håper vi at en publisering av visse lister f.o.m. dette nr. av PHOBOS vil gjøre sitt til at alle oppfyller sine forpliktelser; vaskere fordi de ikke har noen unnskyldning om at de ikke visste når de skulle vaske, og programansvarlige forsåvidt også fordi de blir ekstra minnet om det her. I neste nummer kommer vi også til å trykke foreningens medlemsliste for 1993. Skulle det være noen som ikke er interessert i å få adresse & telefonnummer på trykk i PHOBOS, er det fint om de gir beskjed med det samme; vi kommer uansett til å oppgi alle navn på medlemmer pr. 26. mai.

Avslutningsvis vil jeg få nevne at ARCONs Fremskrittsrapport 1 (også kjentsom Farvebrosjyren) er ute for en ukes tid siden, og at alle våre medlemmer selvsagt vil kunne få den sammen med dette PHOBOS, om de ikke har mottatt den i postkassen eller hentet den hos Avalon eller Fantastico allerede. Skulle dere ha venner eller kjente som kan verves til Arcon, vil det være hyggelig om dere tok med dere flere brosjyrer til den bruk.

JHB

## ARES' VASKELISTE

MAI-JUNI 1993:

5/5: Kim Strandebø
12/5: Espen Sortland
19/5: (ledig)
26/5: (ledig)
2/6: Frank Johansen
9/6: Ronny Bangsund
16/6: (ledig)
23/6: Tomas H. Mørkrid
30/6: (ledig)

:::Det er m.a.o. nok av plass for ivrige frivillige:::

## 6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen

Del 6.
Endelig avgårde (Dessverre ble Fredrik igjen i Moss, men...)

- Nå er det på tide å besøke spisevognen, sier Sten Hugo i håp om at kjæledyret skal komme ned fra taket.
Kjæledyret setter seg straks på skulderen til Sten Hugo, og ser spørrende på ham. Jeg kjenner ingen som kan se så spørrende ut.

- Spisevogn? spør Brodvall, jeg visste ikke at de hadde spise-vogn på dette toget? Kan vi besøke den?
- Neida, det er ikke spisevogn i dette toget, men de har en svensk kafevagn, opplyser HansO, som er den eneste som har lest rutetabellene, som Kim, metodisk som alltid, har skaffet til veie.

- Jeg bryr meg ikke om det er en kafevagn eller en pølsebod, ut-bryter Brodvall, kan vi gå dit?

- Kan vi vel, svarer Kim, som egentlig aldri har likt den slags diskusjoner. Jeg er sulten.

Kjæledyret nikker energisk, og prøver å sette seg på Kims skulder. Når det ikke går, skyldes det ene og alene at Kim er for opptatt med å ta på seg en skinnjakke.

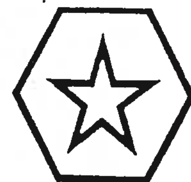
Etter kort tid gir imidlertid hele opptoget seg på vei mot spisevognen, og da ser kjæledyret sitt snitt til å flytte seg over på Kims skulder. Kim sukker oppgitt, men gjør ikke noe mer med det.

*I mellomtiden, i Moss:*

- Si meg, går det noen tog til Hamburg, som jeg ikke må betale ekstra på? Fredrik holder på å bli litt amper.
- Nei.

*Fortsettes i neste nummer.*

# ARES



**Forening for simuleringsspill**

## PROGRAM FOR 2. KVARTAL 1993.

### 19/5: Cyberpunk turnering

Verden styres av ondsinnede multinasjonale selskaper - og de har kjøpt staten. De er ute etter deg. Du kjemper for alt som betyr noe - "The Californian Lifestyle". De multinasjonale selskapene kan selvfølgelig ikke godta at du lever som du vil - det rokker ved selve fundamentet for deres eksistensberettigelse...

### 22/5: Lørdag på Bjølsen/ minicon.

Vi kommer til å arrangere noen turneringer, som for eksempel Kim sin dag, Milton Bradiey event, Meta RPG, Tales from the Floating Vagabond, 1830, og Hacker. Og hele herligheten kommer bare til å koste den beskjedne sum av kr. 10.
I tillegg planlegger vi å ordne litt mat til de som blir sultne underveis.

### 2/6: Arcon - the roleplaying game - turnering.

Arcon RPG er et nytt, spennende spillkonsept. Du skal være med på å arrangere en trivelig liten spillkongress i Oslo, for et tusen deltagere. Selvfølgelig oppstår det noen mindre problemer underveis, men du vil bli rikelig belønnet til slutt...
Dette er spillet for alle som ikke holder ut å vente et helt år mellom hvert Arcon.

### 25-27/6: ARCON - live.

Arcon finner i år sted på Blindern, i helgen 25-27/6. Det kommer et eget program med full oversikt over de mange turneringene som blir arrangert på Arcon.

# Konfetti MAGAZIN

Vi var jo forsåvidt klar over at rollespill ikke er spesielt populært i visse kretser, og dette er vel bare nok ett eksempel på hviket hat f. eks. Pinnsvina kan legge for dagen. Likevel overrasker det meg at oppegående mannfolk kan få seg til å si så mye stygt og virkelighetsfjernt om ett sunt og godt rusfritt fritidstilbud for ungdom.

**Konfetti** SPESIAL

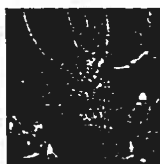


## DRAGER OG DEMONER

Et rollespill spilles ikke som et tradisjonelt terningsspill som Monopol eller Millionær. Slik beskriver Skandinavias første publiserte rollespill det hele:

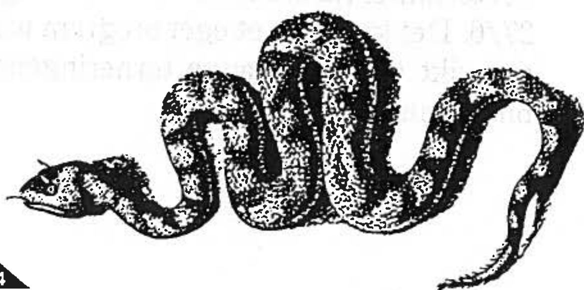
«Glem alt du tidligere har lært om et spill. Et rollespill er ikke et spill i vanlig forstand. Det handler snarere om at du sammen med venner kan oppleve eventyr i en verden langt fra hverdagen. Spillets mål er ikke å vinne, men å oppleve spennende eventyr som ikke står tilbake for eventyrenes heltedåder». Dette kan jo høres ut som et forholdsvis uskyldig tidsfordriv for ungdommen, men sannheten er en annen.

Rollespillene fører spilleren inn i en fantasiverden full av magi, magiske krefter, demoniske skikkelser, onde ånder og naturkrefter. Handlingen utspilles i en ond middelalder. Spilleren er selv ansvarlig for det hans eller hennes karakter i spillet utfører. Spillerne er underordnet en spilleleder som på engelsk blir kalt Dungeonmaster og oversettes med Spilleleder.



Terningen blir brukt for å avgjøre hvilke spesielle egenskaper de respektive spillerne skal være i besittelse av. Det kan enten være kraftpoeng, psykiske evner eller magiske krefter. Dessuten benytter man seg av et oppbudd av andre terninger av forskjellig slag for så i løpet av spillets gang avgjøre visse hendelser.

Med lederens hjelp går man inn i fantasiverdenen, hvor man sloss mot både mennesker, trollmenn og demoner. I spillet kan man vokse i kraft eller rett og slett dø. Spillelederen kontrollerer hele spillet bortsett fra de enkelte spillernes gjerninger. Spilleren kan selv bestemme hvordan han vil handle i visse situasjoner. Det kan f.eks. være spørsmål om han vil sloss mot en motstander til fots eller til hest, med sverd eller øks osv.



**DUNGEONS & DRAGONS I NORGE:**

## -UNGDOMSSKOLER OG VIDEREGÅENDE TILBYR DRAGER OG DEMONER SOM VALGFAG

-Da jeg og noen kamerater begynte å interessere oss for rollespil for snart 14 år siden, var det ikke mange som kjente til dette her i landet. Idag spiller Dongeouns and Dragons av 50 000 nordmenn, de fleste mellom 14 og 16 år. Det finnes mellom 30 og 40 klubber. Flere ungdomskoler og Videregående skoler bruker disse rollespillene som valgfag. De er pedagosisk gode, hevder Geir Aaslid, eier av butikken AvAlon på Karl Johan i



*Butikken AvAlon selger Dungeons & Dragons I Norge.*

Norge. her driver han også postordrefirma og leveranse til bokhandlere rundt i hele Norge. Foruten rollespill selger han tegneserier og filmlitteratur.

Vi befinner oss i en hule som minner mer om et okkult senter enn en butikk når vi entrer Avalon i annen etasje på karl Johan. Her livnærer Geir Aaslid og syv andre kamerater seg på å selge spill og litteratur som handler om demoner, skrekk, vold, okkultisme og krig.

Selv tror han verken på demoner eller djevler, og karakterisserer rollespillene mer som amatørteater. Butikken går godt, for det er «in» med skrekk, vold og okkultisme i Norge idag.

-Interessen for rollespill er oppadgående i Norge. I USA nådde de nok toppen rundt 1978. Da viste en undersøkelse at 80 prosent av alle ungdomskoleelever i USA spilte Dugeouns and Dragons, sier Aaslid.

En del negative reaksjoner har han fått, spesielt fra foreldre. -Reaksjonene går på de stygge bildene og figurene. Dette med skrekk og grusomhet ligger jo i tiden. For de som tror på drager og demoner blir det jo skummelt. En del foreldre klager også på at barna deres får dårligere karakterer og skulker unna lekselesing og andre sunne aktiviteter og sitter klistret med spillet hele helger, sier Aaslid.

-Vi anbefaler barn under 9 år å spille spillene sammen med foreldrene. Men vi vet om 10 åringer som lærer seg engelsk ved å spille rollespill med engelske regelverk.

-Hva med undersøkelser som viser at folk får psykiske problemer og tar selvmord etter å ha spilt spillene?

-Jeg tror ikke det er noen fare med mindre folk har psykiske problemer fra før. Å skylde på Drager og Demoner fordi ungdom tar selvmord er helt svevende. mener Aaslid.

### OPPSTOD I USA

Rollespillet oppstod i USA i 1974. Med bare 6.000 dollar som startkapital ble firmaet TSR Inc. i Lake Geneva i staten Wisconsin i USA startet.

Under navnet Demons & Dungeons (fritt oversatt blir det Demoner og dype huler) begynte man å produsere disse rollespillene og i dag er det en milliardbedrift.

**50 000 NORDMENN SPILLER DUNGEONS & DRAGONS**

*Rollespill – uskyldig lek eller dødelig alvor? I USA har 125 mordtilfeller direkte forbindelse med rollespill. I Norge spiller 50 000 unge Drager og Demoner. Det finns mange bevis for at disse spillene er noe helt annet enn uskyldig lek. For noen har det blitt dødelig alvor! Det er på tide å undersøke hva det egentlig dreier seg om! Det pågår nemlig en sammensvergelse for å forføre deg inn i okkultismens verden, og rollespillene viser deg veien.*

*I dag identifiserer mange unge seg med demoner og ånder som finns i virkeligheten og rollespillene utformes av personer som henter sin inspirasjon fra demonverdenen.*

*Men det finnes en annen åndeverden, et sterkt våpen mot alt negativ og ond innflytelse...*

Han er 17 år og går rundt i admiraluniform. Hans store lidenskap er å spille fantasispill. Spill der han selv får være helt i verdensrommet.

-Mine foreldre forstår meg ikke. Ikke læreren på skolen heller, sier han.

Men vennene hans forstår ham. De lå han har. De er selv like engasjert i å spille.

De kaller Kelly Admiral Max McArn og respekterer ham som en overordnet. Også når de ikke spiller.

-Jeg liker at mennesker lyder meg. Derfor valgte jeg å bli admiral på romskipet, sier Kelly, ikke uten stolthet og viser fram sin uniform.

Den er en eksakt kopi av de uniformer som Spook og de andre på romskipet USS Enterprise bærer i den siste Star Trek filmen.

-Vi pleier å gå rett hjem fra skolen. Så låser vi oss inn på mitt rom og snakker om Star Trek og spiller spill, sier Kelly. Han er bare en av mange unge over hele verden som har blitt fanget inn av den nye bølgen. Bølgen som handler om fantasispill.

Spillene kaller rollespill, og det mest kjente heter Dungeouns and Dragoens. Ved siden av dette finnes det en rekke andre, som for eksempel Runequest, Dragonquest, Tunnels and Trolls, Star Frontiers og Traveller

## FOR FULLT INN PÅ MARKEDET I NORGE.

Dungouns and Dragons er allerede i Sverige og Norge. Flere spesialforretninger har allerede åpnet, bl.a. Avalon på karl Johan i Oslo. Det finnes også spesialaviser og i Norge ca 40 egne spilleforeninger. 50 000 nordmenn, de fleste mellom 14 og 16 år, spiller spillet regelmessig.

## MORD OG SELVMORD

Jo mer spillet har spredt seg, jo mer intensiv har også kritikken mot disse spillene blitt. Rollespillene anklaget for å forårsake mord og selvmord blant spillerne.

Dr. Thomas Radecki, psykiater ved University of Illinois School of medicine, er forsker i The National Coalition on Television Violende. Han mener at minst 29 mord og selvmord direkte kan kobles til Dungeouns and Dragons. 3 av disse tillellene har svært sikre bevis for at så er tilfelle. Det inkluderer politirapporter, øyenvitne-rapporter og dokumenter som ofrene selv har etterlat seg.

## HØYT VOLDSNIVÅ.

Radecki får støtte fra flere andre organisasjoner. Blant annet BADD, (Bothered About D&D.) en kamporganisasjon grunnlagt av Pat Pulling, en mor hvis sønn var en ivrig D&D spiller fram til han tok livet av seg. Hun forklarer at D&D bøkene inneholder detaljerte beskrivelser av mord, sataniske ritualer med menneskeoffer, sadisme, overlagt drap og forbannelser som kan kaster på andre med den hensikt å gjøre dem sinnsyke.

Hjemeforskeren John Holmes, som selv var en aktiv D&D spiller i flere år skriver i en artikkel i Tidskriftet Psychology Today under tittelen «Confessions of a Dungeon Master» :

Voldsnivået i denne fantasiverden er høy. Det finns knapt et parti som ikke spillerne driver med mord, mordbrann, tortur, voldtekt og ran.

## VOLD OG ONDSKAP ER SPILLETS NATUR

En amerikansk D&D spiller forklarte i avisen Rolling Stone at vold og ondskap er spillets natur.

-I D&D er det best å være ond. Du drar store fordeler av å benytte deg av ondskap. Om du i en sammenheng får en tanke at du ikke lenger stoler på noen er det bare å hogge dem ihjel bakfra. Er du en ond personlighet får du ikke noe straff for det.

Mange kritikere mener også at det finnes drag av voldsom seksualitet i spillet. Homes forteller i sin artikkel hvordan man i vise partier tar dverger beføle innenfor damenes klær, og vordan det avgjøres om en kvinnelig spiller skal få beholde sin uskyld gjennom et kast med terningen.

I et av D&D etterfølgere, spillet Arduin Grijore, har seksualiteten blitt rå og åpen. Spillets skaper, Dave Hargare har selv forklart: Spillet er grusomt. En må slå et hull gjennom det videoskall som omgir dagens barn. Disse små zoombier som ikke vet hva smerte er. De må fatte at alt du gjør får konsekvenser. Og vår verden er sex. Og vold.

## OKKULTISME

D&D har sterke okkulte preg. Forbannelser og trolldom er hverdagsmat. I en av spillets håndbøker heter det: Å selv tjene en guddommelihet er en vikig del av D&D og alle deltagende spillere skal ha sin egen skytshelgen.

## SPILLERNE KAN SELV VELGE SINE GUDER.

Rollespillene fører spillerne inn i en verden full av magi, demoniske skikkelser, onde ånder og naturkrefter. Man lærer nøyaktig hvordan man kaster forbannelser og benytter magi.

## DÅRLIG PÅVIRKNING

I tillegg til mord og okkutisme har spillet en foruroligende effekt i hverdagen hos de som spiller D&D. Å spille rollespill tar tid, krefter og energi. For mange fungerer spillet som en flukt fra virkelighet og ansvar.

Spillets skaper, Steve Perrin, har forklart:

-For det blyge mennesket som blir mobbet er det betydningsfullt å kunne kjenne seg viktig. Hvis jeg har slått ihjel fire drager, hva bryr jeg meg da om jeg må sitte igjen på skolen?

Mange greier å spille spillet uten å miste grepet om grensen mellom fantasi og virkelighet, men rekken av spillere der spillet tar overhånd blir stadig lenger. Spilere som Kelly, som søker sin trygghet i en fantasiverden der de selv kan styre og bestemme.

Bak de få ekstreme tilfellene gjemmer det seg en mengde tenåringer og ungdommer som får problemer med å leve.

## ET STERKT VÅPEN!

Men det finns en annen virkelighet. Det kristne budskapet om Jesus Kristus har et sterkt våpen mot all negativ og ond innflytelse.

# FRA ROLLESPILL TIL SATANISME

**SEAN SELLERS som nå sitter i statsfengslet i Oklahoma og venter på å bli henrettet, forteller at han drepte sine foreldre som et offer til Satan. Han er nå en kristen, men han husker at han ble Interessert I fantasispillet *Dungeons and Dragons* da han var 13 år gammel. Femten år gammel ble han venn med en heks, som han trodde kunne føre ham lenger inn i mørkets rike enn dette spillet kunne.**

**Hun fikk ham til å kle av seg, legge seg på gulvet og messe – noe den unge gutten syntes var svært spennende. Plutselig oppdaget han at han var omringet av mektige, onde krefter. Han forteller at han ble ophisset. Så fulgte mange år da han søkte mer ond makt hos sin sorte mester, Satan. Blasfemi og bespottelse var helt vanlig. Så bestemte gruppen hans seg for å oppnå enda mer makt ved å bryte alle de ti budene.**

**Da det ble snakk om å drepe noen, valgte de ut sine offer med omhu – det skulle være noen som samfunnet ikke ville savne. De fant en venneløs butikkfullmektig som passet til formålet. De gjorde seg til venns med ham og vant hans tillit. Så en kveld skjøt de ham med en pistol.**

## SEAN FORTELLER OM SPENNINGEN

**ved det å drepe. «Vi var ivrige etter å tjene Satan, like ivrige som andre kan være etter å tjene Gud. Jeg var som et dyr – kald og nådeløs – og jeg kjente ingen anger. På velen hjem fniste og lo vi alle av det vi hadde gjort. Det var *spennende.* Vi lo fordi den tåpelige fyren hadde stolt på oss, og fordi vi hadde sendt ham til helvete.**

**«Jeg følte meg overlegen fordi jeg hadde drept den fyren – jeg hadde satt en endelig strek for livet hans og hadde sluppet unna.»**



**Så en kveld satte han også foreldrene sine opp på listen. Han oppsøkte dem på soverommet, satte et gevær mot hodet deres og sendte dem over i dødsriket. Han skjelver mens han forteller historien sin.**

**Han venter på å bli henrettet i Oklahomas elektriske stol for disse drapene. Han hevder ikke at det var Satan som fikk ham til å gjøre det. Han valgte selv å drepe de to som gav ham livet. *De måtte ofres for hans sorte mester.***

*-Jeg trodde jeg var den gode trollmannen Berek. Hele min personlighet ble blokkert på grunn av at jeg gikk helt opp i et «uskyldig» familiespill. Jeg utviklet hele min persnonlighet og karakter slik at den stemte med spillets rollefigur.*

TEKST: ANNE GUSTAVSEN & PER-ERIK SKOGESTAD
FOTO: CARINA GRELLAND

# «DEMONS AND «DRAGONS» HJERNEVASKET BENGT

Bengt, som velger å være anonym, satt helt fast. Han kunne ikke slutte å engasjere seg i rollespillet. Grensen mellom hverdagens virkelighet og spillestundenes intensive timer ble visket ut. For Bengts vedkommende varte spilleomgangen i fire år.

-Jeg var Berek tilogmed på jobben. Jeg hadde blokk og penn med meg for å skrive ned hvordan jeg best skulle kunne ødelegge og overliste onde ting. Jeg trodde at jeg var en person som kjempet for sannheten og det gode, forteller Bengt.

-Jeg bygde opp en karakter og utviklet den slik at den stemte mer og mer med den rollen som spillereglene skildret.

Det var nyhkenhet som førte Bengt stadig lenger inn i sin rolle. Det var blandet interessen for en fremmed verden, åndeverdenen, som lokket ham.

Idag er Bengt befridd. Han er en kristen, og knapt et år etter sin omvendelse forsto han hvilken innflytelse spillet hadde over ham. -Jeg fikk hjelp til å slutte, men det var ikke enkelt, foteller Bengt.

-Jeg ble tvunget til å legge igjen en stor del av meg selv når jeg sluttet. Jeg hadde gått så mye opp i min rolle at trollmannen Berek var en del av meg selv. Jeg hadde blitt glad i denne personligheten som jeg plutselig skulle forlate. Det var ikke lett.

Det var moro å spille, men det var ikke bra for meg. Ikke bare fordi interessen for det okkulte vokste, men fordi hele min personlighet og mitt tankeliv ble blokkert. Det oppsto luker i personligheten og tankelivet da jeg sluttet, men nå har Gud fylt dem igjen. Nå studerer jeg Bibelen isteden. Det gir tankene positive impulser og frigjør min egen personlighet, sier Bengt.

# INTRODUKSJON TIL DET OKKULTE

Folk i 90-årene er i langt større grad enn før opptatt av åndelige dimensjoner. Hvis du ikke er obs kan dine søken etter åndelige opplevelser føre deg inn i områder som kan bli en innkjøringsport til det okkulte. Rollespill som Dungeouns and Dragons er et av eksemplene på det. Gjennom å leke og leve med ord og begreper som vi normalt føler ubehag infor, begynner man å sprenge naturlige grenser. Gjennom det skapes en åpenhet for det overnaturlige. En stor gruppe av dagens tenåringer risikerer å miste sperrene mot det okkulte.

Rollespillene inneholder ofte meget detaljerte beskrivelser av okkulte og hedenske ritualer. «Svart duell» som er et usedvanlig enkelt eventyr, beskrives helt detaljert hvordan man kan sperre en fremmed ånd inne i et pentagram, et av satanismens fremste symboler. Isteden for eventyrenes verden er en skremmende nær en syk og svært påtagelig virkelighet, nemlig satanismen.




*Det kristne budskapet inneholder akkurat hva du trenger! En tro på at du er verdifull som menneske, akkurat slik som du er. Du er elsket av Gud, han som alltid vet hva som er best og deg og gir oss hjelp til å leve. Fyll deg med dette positive budskapet, og lev i frihet!*

Zanzers Dungeon
Scale: One Square = Five Feet